

TOKYO GAME SHOW 2011

心が躍れば、それはGAMEです。

〈報道関係者各位〉

2011年8月1日

ビジネスデイ企画の概要発表第1弾！ 「TGSフォーラム 2011」登壇者決定！ CESA 和田会長、SCE 吉田氏、松本氏、グリー田中社長 による3部構成の基調講演で開催

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
日 経 B P 社

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(略称:CESA、会長:和田 洋一、所在地:東京都港区西新橋)主催、日経 BP 社(社長:長田 公平、所在地:東京都港区白金)の共催で開催する「東京ゲームショー 2011」[会期:2011年9月15日(木)~18日(日)、会場:幕張メッセ(千葉県美浜区)]において、ビジネスデイの15日(木)・16日(金)の両日、ゲーム業界関係者を対象としたカンファレンスである「TGSフォーラム 2011」と「アジア・ゲーム・ビジネス・サミット」を開催します。

「TGSフォーラム 2011」では、ビジネスデイ初日9月15日(木)の基調講演に加えて、ビジネスデイ2日目16日(金)の午後に4種類の専門セッション、スポンサーシップセッションを開講します。

基調講演は3部構成で、9月15日(木)の10時30分~13時の間に開催します。第1部(10時30分~11時)は、CESAの和田洋一会長(スクウェア・エニックス社長)が「ゲーム産業革命の本質」というテーマで講演します。第2部(11時~12時)では、ソニー・コンピュータエンタテインメント ワールドワイドスタジオ プレジデントの吉田修平氏と同社 SVP 兼第2事業部長の松本吉生氏が「PlayStation Vitaの全貌(仮)」というタイトルで、最新の携帯型ゲーム機に関する講演を行います。そして第3部(12時~13時)は、ソーシャル・ネットワーキング・サービス(SNS)大手のグリー代表取締役社長の田中良和氏が、「ソーシャル・ネットワーキング・サービスが切り開く新ゲーム市場(仮)」というテーマで講演を行います。

新型ハードウェアなどの登場により、家庭用ゲーム機市場が活性化する一方で、ゲームとの連携を深める SNS やスマートフォン(高性能携帯電話)なども、全世界レベルで急成長しています。TGS フォーラム 2011 の専門セッションでは、今年から新しく「スマートフォン&タブレットセッション」と「SNS プラットフォームセッション」を加え、ゲーム産業のトレンドを解説します。また、昨年好評だった「ソーシャルゲームセッション」、「アジアゲームビジネスセッション」を本年も引き続き開催します。また、ディー・エヌ・エーとクリエイティブ インテリジェンス アーツによる「スポンサーシップセッション」も実施します。

昨年、東京ゲームショー開催20回目を記念し、初めて実施した「アジア・ゲーム・ビジネス・サミット」は、好評につき本年もビジネスデイ初日、15日(木)の午後に開催します。日本だけではなく、韓国、台湾、中国のアジア各国・地域の主要なゲーム会社の経営トップや代表者が集まり、新型携帯ゲーム機やスマートフォンなどポータブルデバイスの進化に伴うゲーム・ビジネスの変化について、パネルディスカッション形式で話し合います。登壇者については、主催者企画第2弾のプレスリリースにて発表します。

東京ゲームショー事務局では、「TGSフォーラム 2011」の受講事前申込受付を8月1日(月)から、公式ホームページ(<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>)で開始します。また、「アジア・ゲーム・ビジネス・サミット」の受講事前申込受付は、登壇者の発表と同時に開始します。「TGS フォーラム 2011 基調講演」と「アジア・ゲーム・ビジネス・サミット」、「TGS フォーラム 2011 スポンサーシップセッション」は無料です。「TGS フォーラム 2011 専門セッション」は有料で、前売りが1セッション8,000円(税込)。当日売りは、1セッション10,000円(税込)です。

「TGSフォーラム 2011」のプログラム詳細については、次項をご参照ください。

● TGSフォーラム 2011

東京ゲームショウ事務局では、「TGS フォーラム 2011」の受講事前申し込み受付を、8月1日(月)から公式ホームページ(<http://tgs.cesa.or.jp/forum/>)で開始します。基調講演とスポンサーシップセッションは無料。有料の専門セッションは、前売りで1セッション 8,000 円(税込)、当日売りは 1 セッション 10,000 円(税込)です。それぞれ、先着順に受け付け、定員となり次第締め切ります。事前申し込みで定員に達した場合は、当日受講申し込みは基本的には受け付けませんので、あらかじめご了承ください。なお、専門セッション受講の方には、「東京ゲームショウ 2011」ビジネスデイ事前登録申込券をご提供します。

※ビジネスデイ事前登録申込券は、ゲーム業界関係者のみご利用いただけます。

【開催日時】 2011 年 9 月 15 日(木)・16 日(金) ビジネスデイ

■基調講演(第 1 部、第 2 部、第 3 部) :9 月 15 日(木) 10:30~13:00(予定)

※基調講演会場は幕張メッセ ホール 8 内 イベントステージ

■専門セッション :9 月 16 日(金) 13:00~17:15(予定)

■スポンサーシップセッション:9 月 16 日(金)11:00 から 15:00(予定)

※専門セッションの会場は幕張メッセ 国際会議場内会議室

【会 場】 幕張メッセ(千葉県千葉市美浜区)・ホール／国際会議場

【受講料】 ■基調講演・・・無料

■専門セッション・・・1セッション受講 前売り 8,000 円(税込)／当日 10,000 円(税込)

(特典)「東京ゲームショウ 2011」ビジネスデイ事前登録申込券をご提供します。

※ビジネスデイ事前登録申込券は、ゲーム業界関係者のみご利用いただけます。

※TGS2011 出展社の方々向けに、特別価格で提供する出展社割引を用意いたします。

詳細は、後日、CESA や東京ゲームショウ事務局が配信するご案内を参照ください。

■スポンサーシップセッション・・・無料

【受講申込】 8月1日(月)から公式ホームページ <http://tgs.cesa.or.jp/forum/> で受付

【締 切】 先着順に受け付け、定員となり次第締め切ります。

※事前申し込みで定員に達した場合は、当日受講申し込みは基本的には受け付けません。

(報道関係の方の TGS フォーラム 2011 ご取材および撮影、受講について)

・報道関係の方で専門セッションの受講をご希望される場合は、特別料金でご案内させていただきます。詳しくは事務局報道担当までお問い合わせください。なお、席に限りがございます。確実に受講することを望まれる場合は、公式ホームページ <http://tgs.cesa.or.jp/forum/> から一般受講にて、お申し込みください。

・取材目的による撮影のみをご希望される場合は、各セッション開始後 10 分間までとさせていただきます。開始後 10 分以降も撮影を続けられる場合は、受講料(特別料金)をお支払いいただきますので、ご了承ください。

TGSフォーラム 2011 プログラム

■9月15日(木)

基調講演 無料 事前登録制 幕張メッセ ホール8 「イベントステージ」	
10:30~ 13:00	<p>【第1部】10:30~11:00 テーマ「ゲーム産業革命の本質」 ゲームのプラットフォームは拡大の一途を辿っており、顧客層の拡大に伴って、コンテンツ、サービス、ビジネスモデル、全てが変質を余儀なくされている。この流れは、将来、混沌に拡散していくのか、それとも秩序に収斂していくのか。一見不連続に見える変化には、実は底流に大きな法則がある。我々が、今後何を指すべきかを考察する際のヒントを探してみたい。 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 和田 洋一会長</p>
	<p>【第2部】11:10~12:00 テーマ「PlayStation Vitaの全貌(仮)」 ソニー・コンピュータエンタテインメントが2011年末から順次発売する次世代携帯型エンタテインメントシステム「PlayStation Vita」。この最先端のシステムが持つ詳細なスペックと専用ソフトウェアタイトルについて、最新情報を紹介する。 ソニー・コンピュータエンタテインメント ワールドワイドスタジオ プレジデント 吉田 修平氏 SVP兼第2事業部長 松本 吉生氏</p>
	<p>【第3部】12:10~13:00 テーマ「ソーシャルゲームが巻き起こすパラダイムシフト(仮)」 2007年5月にモバイル・ソーシャル・ゲーム「釣り★スタ」を公開、2010年にはプラットフォームをオープン化し、飛躍を続けるグリー。GREEの全世界の会員数が1億ユーザー※を超え、中国最大のインターネットグループTencentやmig33などとプラットフォームの仕様を共通化することにより、ソーシャル・ゲーミング・ネットワークが拡大。世界的なネットワークが引き起こすパラダイムシフトと今後の戦略について語る。 グリー 代表取締役社長 田中 良和氏 (聞き手) 日経エンタテインメント! 編集委員 品田 英雄</p>

※各セッションの登壇者は予告なく変更になる場合がありますので、あらかじめご了承ください。

■9月16日(金)

専門セッション 有料(前売8,000円/当日10,000円) 事前登録制 幕張メッセ 国際会議場会議室	
13:00~ 15:00	<p><スマートフォン&タブレットセッション> (国際会議場2F 201号室/定員120人) (テーマ) スマートフォン群雄割拠時代到来! ゲームユーザーにもたらされる新しい可能性(仮) iPhoneを皮切りに、Android、Windows 7 Phoneと一気に呵成に市場へ投入されたスマートフォン、タブレット製品。日本で最大マーケットを勝ち取るのは誰なのか、全世界での勝者は誰なのか——。その動向によって、自社の戦略が大きく左右される。ゲーム産業にとって、全世界的に刻々と塗り変わっていく携帯電話市場の勢力図は、ゲーム産業にとって、ゲームプラットフォームの動向の一つとして注目のトレンドとなっている。本セッションでは、スマートフォン業界キーマンが、自社の動向をベースに、その方向性について解説する。 (登壇者) ●ソニー・エリクソン・モバイルコミュニケーションズ 営業本部 マーケティング部 統括部長 金子 克之氏 ●ジャーナリスト 林 信行氏 ●日本マイクロソフト コンシューマー&パートナーグループ コミュニケーションズ パートナー統括本部 シニアエグゼクティブプロダクトマネージャー 物部 慶幸氏 (モデレータ) 日経BP社 日経トレンディ編集長 渡辺 敦美</p>
	<p><SNSプラットフォームセッション> (国際会議場3F 301号室/定員100人) (テーマ) 新ゲームプラットフォーム =SNSが切り開く未来と現実(仮) ゲーム業界2011年最大のトレンドであるソーシャル・ネットワーク・サービス(SNS)。全世界的にオープン化の流れが本格化しており、ゲーム開発会社は各SNSに対して、自社タイトルの移植や新サービスの開発にいそんでいる。一方、SNS側もプラットフォーム上のアプリ開発キットの充実や、海外SNSとの連携による会員数のスケールメリットの創出、アプリ内課金などの新サービスの提供など、さまざまな施策に取り組んでいる。本セッションでは、主要なSNSプラットフォームのキーマンが、明日のSNSサービス像について語る。 (登壇者) ●グリー (講師選定中) ●ミクシィ アライアンス推進部 ビジネスディベロップメントグループ マネージャー 安部 聡氏 ●(講師選定中) (モデレータ) 日経BP社 日経ビジネスオンライン副編集長 瀬川明秀</p>

15:15～17:15	<p>〈ソーシャルゲームセッション〉 (国際会議場2F 201号室/定員120人)</p> <p>(テーマ) ゲームビジネス大転換！ ソーシャルゲームはこうして成功させる！(仮)</p> <p>ガラケーからスマートフォン、またパソコン上でのさまざまなSNSで稼働するゲームタイトルが急増している。コンソールを中核としたゲーム開発会社はどのような方向性を見据えて、タイトルを開発すべきなのか。一方、ネットワークゲームの開発・運営会社も、新しいネットワークサービスへの対応を迫られている。本セッションでは、ソーシャルならではのゲームの作り方や運営、成功の道筋などについて、業界キーマンが語る。</p> <p>(登壇者)</p> <ul style="list-style-type: none"> ●NHNジャパン 代表取締役社長 森川 亮氏 ●ジンガ・ジャパン 代表取締役社長CEO 松原 健二氏 ●ディー・エヌ・エー 取締役 小林 賢治氏 <p>(モデレータ)</p> <p>日経BP社 日経エンタテインメント！編集長 吉岡 広統</p>	<p>〈アジアゲームビジネスセッション〉 (国際会議場3F 301号室/定員100人)</p> <p>(テーマ) 日本からアジアへ、アジアから世界へ！ アジア・ゲーム市場で成功する秘訣(仮)</p> <p>ここ数年間、成長を続ける中国市場、台湾や韓国、香港に加え、ベトナムや東南アジア各国でもゲーム市場が拡大を続けている。アジア全域への進出を足がかりに、欧米市場に向けてチャレンジしている日本のゲーム開発会社が出てきた。逆に、日本市場でも急拡大しているソーシャルゲームに注目し、日本へ乗り込んできたアジアのゲーム会社もある。国内外のゲーム市場のどこに商機を見つけて、勝負しようとしているのか——。成功事例を基に、アジア圏でゲーム・ビジネスをするための心得と気をつけるポイントなどについて解説する。</p> <p>(登壇者)</p> <ul style="list-style-type: none"> ●サイバーステップ 代表取締役社長 佐藤 類氏 ●立命館大学 映像学部 教授 中村 彰憲氏 ●レクージャパン 代表取締役CEO パトリック・リユー(劉 勇)氏 <p>(モデレータ)</p> <p>日経BP社 日経レンディ副編集長 降旗 淳平</p>
-------------	---	---

※各セッションの登壇者は予告なく変更になる場合がありますので、あらかじめご了承ください。

スポンサーシップセッション 無料 事前登録制 幕張メッセ 国際会議場会議室	
11:00～12:00	<p>(テーマ) DeNAのソーシャルゲームプラットフォーム戦略(仮)</p> <p>グローバルNo.1ソーシャルゲームプラットフォームのポジションを目指すDeNAのMobageビジネスモデルの強み、ソーシャルゲームプラットフォーム戦略、ゲームエンジン「ngCore」でのアプリ開発の優位性、高機能ゲームへのアプローチなどについて解説する。</p> <p>(登壇者)</p> <ul style="list-style-type: none"> ●ディー・エヌ・エー 取締役 小林 賢治氏
14:00～15:00	<p>(テーマ) ファンの心を掴む音楽制作の「最新グローバル・スタンダード」</p> <p>「音楽」はゲームを魅力的にする重要な要素だが、コスト対効果が計りにくいものの1つ。これからの音楽制作では、作品プロデューサーと音楽制作会社が正確にコンセプトを共有し、世界観に適した楽曲を作り出すことが求められる。一方で国内外の一流作曲家、アーティストの起用が必要となるなど、担当者の負担は軽くない。この課題を解決するには世界標準を満たす方法を知り、国際的なコラボレーションを実現することである。CIAの由良浩明氏が、世界の音楽制作の最新スタンダードやコストパフォーマンスを高める制作手法について解説する。</p> <p>(登壇者)</p> <ul style="list-style-type: none"> ●クリエイティブ インテリジェンス アーツ 取締役社長、音楽監督 由良浩明氏 ●作曲家、ゲームクリエイター 菊田 裕樹氏 ●アーティスト 大村 亘氏 <p>ほか</p>

※各セッションの登壇者は予告なく変更になる場合がありますので、あらかじめご了承ください。

●「アジア・ゲーム・ビジネス・サミット」

東京ゲームショウ 2011 の「アジア・ゲーム・ビジネス・サミット」では、昨年に引き続き、日本をはじめ、韓国、台湾、中国のアジア各国・地域の主要なゲーム会社の経営トップが一堂に会し、アジア圏のゲーム・ビジネスの将来像について話し合います。

【開催日時】 9月15日(木) 13:30～15:00

【会場】 幕張メッセ ホール 8 内 イベントステージ

【参加費】 無料(事前登録制)

※東京ゲームショウ公式ホームページから事前登録できます。満員の場合は受け付けできない場合がありますので、あらかじめご了承ください。

【各国のサミット登壇者】 後日、主催者企画第 2 弾プレスリリースで発表します。

「東京ゲームショウ 2011」開催概要

名称:東京ゲームショウ2011(TOKYO GAME SHOW 2011)	会場:幕張メッセ(千葉県千葉市美浜区)
主催:一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)	展示ホール1～8/国際会議場
共催:日経BP社	来場者数:19万人(予定)
後援:経済産業省	出展社数:146社(6月22日現在)
会期:2011年9月15日(木) ビジネスデイ 10:00～17:00	出展小間数:1,213小間(6月22日現在)
9月16日(金) ビジネスデイ 10:00～17:00	入場料:一般・・・前売1,000円/当日1,200円
9月17日(土) 一般公開日 10:00～17:00	小学生以下……………入場無料
9月18日(日) 一般公開日 10:00～17:00	TGS2011 SUPPORTERS CLUB 前売3,000円

※ビジネスデイは、ビジネス関係者およびプレス関係者のみのご入場となります。

※一般公開日は、状況により、9:30から開場する可能性があります。